Pathfinder 2: Начало по гоблинским чертежам

vk.com/goblin_blueprints

Вступление

Добро пожаловать в Pathfinder 2! Это сравнительно новая система, в сообществе ещё толком не исследованная. Переводы есть только на книгу или две, гайдов, билдов, хомбрю нет вообще. И тем не менее эта система может стать для вас *той самой*.

Если описывать Pathfinder 2 в одном предложении, то это золотая середина между 3.5e/Pathfinder 1 и 5e. Для меня первое было главной системой, в которую я играл, и хотя я очень любил ее, одно меня расстраивало - столько интересных классов, фитов, заклинаний, только вот если собирать персонажа только из того, что тебе идейно нравится, то даже у самого доброго ДМа он может не выжить. А вот пятерка для меня была слишком простой после 3.5, хотя из-за своей простоты и понятности 5e и заслужила свою огромную базу игроков, и отыгрыш в ней гораздо легче и доступнее, чем 3.5e.

Pathfinder 2 же меня очень обрадовал. Это отличная система, в которой, нет, наверное, только цифродроча. Можно собрать персонажа с помощью рандомного генератора чисел, и все равно с вероятностью 90% им можно будет преспокойно играть и быть ценным членом группы (само собой, разница между оптимизированными и нет персонажами есть, просто она гораздо меньше). Если создавать персонажа от идеи, то собраться полуоптимально, при этом сохранив элемент отыгрыша, получится 100%. Механики же тут просто… другие. Похожие, но при этом слишком отличные, чтобы сравнивать. Будут легко понятны как тем, кто раньше никогда в ролевые игры не играл, так и тем, кто приходит из другой системы. Причем схватываются ОЧЕНЬ быстро.

Единственная проблема? После 3.5e и 5e предметы и фиты могут показаться ну слишком слабыми и бесполезными, так как Pathfinder 2 скуп на бонусы из этих источников. Тут важно не сравнивать с другими системами и кривить губы, потому что наравне друг с другом они все плюс минус одинаковы по силе, хотя, конечно, есть получше и похуже.

Так что 100% рекомендую эту систему хотя бы попробовать. Думаю, она будет идеальна для тех, кто хочет найти баланс между отыгрышем и сложностью, а остальным как минимум понравится. Есть в ней что-то такое, что после нее больше ничего другого водить не хочется :)

Начало: что понадобится?

Честно? Только *Core Rulebook* и этот документ. Именно с этого советую начинать, если вы никогда раньше не играли - все важные правила находятся в *Core*, а остальные книги только отвлекут как вас, так и ваших игроков, от обучения основам. В нашем

сообществе есть демо-приключение от Paizo на 1-2 часа, созданное для знакомства с системой. Вы можете научить игроков создавать персонажей, провести их по приключению, и после этого уже начинать с нового листа со всеми книгами - сами понимаете, двигаться лучше всего постепенно.

Ну, само собой, для совсем новичков - нужен виртуальный стол. Рекомендую Roll20 - бесплатно и есть все базовые функции. Хотя честно советую, если вы готовы серьезно вкладываться в игру, приобрести Foundry VTT или Fantasy Grounds. Я лично пользуюсь Foundry VTT, но слышал много хорошего и о Fantasy Grounds, так что поставлю их наравне друг с другом. А группу советую собирать из знакомых, хотя если желающих нет, то и поиск группы в дискорд-серверах сойдет - главное выбирать игроков осторожно, чтобы не наткнуться на двинутых особей. Самым простым критерием будет грамматика выше уровня 6 класса.

Что читать для базового ознакомления с правилами

Тут не будет пересказа книги правил - вам все равно придется ее читать, и я настоятельно рекомендую сделать это на английском. Но, конечно, переводы на русский этой книги уже есть.

Открывая книжку, может стать страшно - 642 страницы это довольно амбициозно, и само собой все не хочется читать. А только вот все читать и не надо! Указываю страницы, которые нужно прочитать для того, чтобы быть полностью готовым к игре (страницы по английской Core). Мастер, кстати, с легкостью сможет объяснить правила игрокам на пальцах, так что если вы уверены в своей способности обучать, можете даже не заставлять их читать.

Краткие описания механик (можно перейти сразу к полным, но не рекомендую - лучше два раза прочитайте):

- маленький обзор статов персонажей: Defining Characters на стр. 7-8
- маленький обзор механик игрового процесса и терминов на стр. 10-13. Будет много знакомого, но читать все равно надо - будет еще и куча нового.
- (важно) объяснение действий и чтения статблоков на стр. 17-18. Есть много совсем очевидной информации, но тут же расписаны очень важные механики действий.
- (можно пропустить) разжеванное создание персонажа и повышение уровня на стр. 19-25. Можете прочитать, а можете пропустить и вместо этого ознакомиться с нашим, по-моему, более понятным гайдом на эту тему.

Прочитали? Отлично. Теперь вам нужно прочитать полные описания, чтобы нормально понимать, что происходит:

- проверки и броски на стр. 443-453. Из этого особое внимание на:
    - боковую панель на стр. 444. Тонкости умножения и округления.
    - Multiple Attack Penalty на стр. 446. Немного отличается от других изданий.

    - Basic Saving Throws на стр. 449. Вы будете их встречать постоянно, и лучше сразу понять, что они такое.
    - Flat Checks на стр. 450. Аналогично, будете встречать часто и лучше заранее запомнить.
- ХП, исцеление, и умирание на стр. 459-461.
- Подробнее про действия на стр. 461-463.
- очки геройства (hero points) и их использование на стр. 467. Важная, даже ключевая, часть системы! Часто напоминайте о них игрокам и заранее решите, будете вы на них скупы или нет.
- базовые действия в бою на стр. 469-473. Это будет справочник для вас и ваших игроков, и важно знать о своих возможностях. Обратите внимание, что Attack of Opportunity (опорта) есть не у всех персонажей!!!
- передвижение в бою, фланг и укрытие на стр. 473-477. Обратите внимание на картинку с текстом на стр. 477.
- деятельность в режиме исследования и отдых на стр. 479-480
- (важно) планировка боевки на стр. 488-489. Читайте все, читайте внимательно, а таблицу с бюджетом вообще сохраните отдельно! 100% проверено опытом, эта штука супер точная и я в восторге от того, как Пайзо все это сделали.
- табличка с опытом в качестве награды на стр. 508. Заметьте, это выдается каждому персонажу, и размер группы на это не влияет.
- сокровища на стр. 508-510. Плюс таблица с сокровищами по уровню на стр. 536-542

Вот и все! Теперь вы готовы провести свою первую сессию Pathfinder 2. Само собой, есть еще много тонкостей, которые можно разобрать заранее, прочитав в принципе полностью раздел “Playing the Game” и “Game Mastering”. Либо можно ознакомиться с соответствующими разделами до игры (если вы знаете, что это всплывет), либо во время (быстро пробежавшись глазами). Скорее всего вы сможете найти необходимые правила с помощью глоссария в конце книги, но иногда с ним могут возникать проблемы. Поэтому вот лично мой список “по необходимости”:

- области действия эффектов на стр. 456-457 (картинка и описания).
- недуги Afflictions на стр. 457-458 Внимание на боковую панель с примером.
- Counteracting на стр. 458-459.
- движение и типы движения, правила падения на стр. 463-464.
- Внимательность, чувства, зрение, и подобное на стр. 464-467. Здесь же важные правила для скрытых и невидимых существ и тех, кто любит прятаться.
- (очень узконаправленно) бой верхом, подводный и воздушный бой, плюс задержка дыхания на стр. 478. Возможно, вы вообще никогда сюда не посмотрите, поэтому заранее можете даже не читать.
- переучивание в режиме отдыха на стр. 481 и дополнение к этому на стр. 502.
- более углубленное описание деятельностей в режиме исследования на стр. 469-470.
- инициатива не от внимательности: Choosing the Type of Roll на стр. 498-499.

- подробный разбор механик определенных действий (к примеру, знаний и выслеживания) на стр. 506
- закуп персонажей не первого уровня на стр. 510-511
- окружающая среда на стр. 512-519
- ловушки и подобное на стр. 520-529

А вот страницы отдельно для тех, кто в ролевые игры не играл и ничего не знает:

- общая информация о процессе игры и сути настольных ролевых игр, все на стр. 7-9.
- пример игры на стр. 14-15.

Создание персонажей

Создание персонажа от концепта или сначала оптимизирование, а потом предыстория - выбор ваш, но в любом случае придется следовать определенной “схеме”. Один ее вариант есть на стр. 19 Core Rulebook, но он довольно долгий и мудреный, а наш вариант гораздо проще для понимания. Но смысл в обоих способах один и тот же - упорядочить получение увеличений характеристик из-за простого правила - нельзя в одну и ту же “стадию” увеличивать одну и ту же характеристику больше одного раза.

Давайте рассмотрим это поподробнее.

Стадии создания

Создание персонажа разделено на стадии, напрямую связанное с источниками увеличений характеристик:

1. выбор расы
   a. добровольный выбор недостатка (рассмотрим позже)
2. выбор прошлого
3. выбор класса
4. бесплатные увеличения

На самом деле вам даже не нужно начинать с первой и по порядку выполнять их до последней - можно хоть с середины начать, главное помнить о том, что это самое деление присутствует.

С ним связано одно очень простое правило - в каждую стадию нельзя увеличить или уменьшить какую-либо характеристику два или более раза. Хотя можно одновременно увеличить и уменьшить, получив выгоду в 0 (что на самом деле действительно бывает полезно).

Приведем пример создания персонажа:

Вася решил создать себе персонажа. Он пока ничего еще не выбрал, и все его характеристики равны 10.

Во время стадии выбора расы Вася решил, что этот персонаж будет дворфом. У дворфов увеличивается Телосложение и Мудрость, уменьшается Харизма, а еще есть одно бесплатное увеличение.

Вася может потратить бесплатное увеличение на любую характеристику, кроме Телосложения и Мудрости - потому что в этой стадии эти две

характеристики уже увеличивались, и больше нельзя. Вася решает, что ему не нравится иметь маленькую Харизму, и тратит бесплатное увеличение на нее, в итоге оставляя ее неизменной.

Вася переходит на следующую стадию, он решил выбрать прошлое. Ему понравился вариант Знати (Noble), и он остановил выбор на нем. Это прошлое дает на выбор увеличение Интеллекта или Харизмы, и одно бесплатное увеличение.

Вася считает, что быть умным трудно, и выбирает Харизму. Теперь за бесплатное увеличение Вася может выбрать любую характеристику, кроме Харизмы - можно даже Интеллект (он же его в итоге не взял!) или Телосложение с Мудростью (эти два он увеличивал в другой стадии, поэтому в этой их увеличить можно). Вася выбирает Телосложение.

Теперь Вася решил выбрать своему дворфу класс. Васе кажется, что с 14-ой Харизмой можно быть неплохим Колдуном, и выбирает его. Ключевая характеристика Колдуна - Харизма, и за выбор класса Вася получает одно ее увеличение. Стадия выбора класса не дает бесплатных увеличений, поэтому на этом выборы Васи тут заканчиваются, и он идет дальше.

Теперь Вася на стадии получения бесплатных увеличений. Ему, как и всем, дают четыре увеличения, которые он может потратить как хочет - только в разные характеристики (все еще исходя из правила, что каждую характеристику можно повысить только один раз за стадию. Вася выбирает Телосложение, Ловкость, Мудрость и Харизму.

Из Васи получится отличный колдун!

Добровольные Недостатки (Voluntary Flaws)

В примере выше бедный неоптимизированный Вася со своим дворфом-колдуном не использовал необязательное правило Добровольных Недостатков (Voluntary Flaws) из бокой сноски на стр. 26. Может, Васин Мастер решил, что играть будут без него, а может Вася сам решил его не брать. Но так как эта сноска очень мудреная, и нам потребовалось несколько попыток, чтобы ее нормально разобрать, я объясняю, как это правило работает:

Иногда вы можете захотеть сыграть персонажа, которого природа обделила определенными характеристиками, или вам ну очень хочется получить еще одно увеличение характеристики. Тогда в силу может вступить правило Добровольных Недостатков (исключительно по разрешению Мастера! Обязательно спрашивайте разрешения, если он про это ничего не говорил). Что в таком случае происходит?

Стадия выбора расы. Вы уже применили увеличения и уменьшения от выбранной расы, и уже выбрали свое бесплатное увеличение. Но вместо перехода на следующую стадию, вы продолжаете работу с этой.

Вы получаете два уменьшения характеристик и одно увеличение характеристики. Куда их применять - выбор ваш, но есть определенные ограничения: нельзя применять два уменьшения на этой стадии в одну и ту же характеристику, если на этой стадии она не получила увеличение характеристики; нельзя применить увеличение характеристики от этого правила в характеристику, которую на этой стадии уже увеличивали (даже если ее еще и уменьшали).

Это сложными, игромеханическими словами. А вот по-простому: плюс от этого правила нельзя применять на плюс от расы, если вы не запихнули туда один или более минус (от расы или от правила). И соответственно минус от этого правила нельзя применять на минус от расы, если вы не запихнули туда один или более плюс (от расы или правила). В итоге после этой стадии каждая характеристика увеличится или уменьшится на 2, либо не изменится.

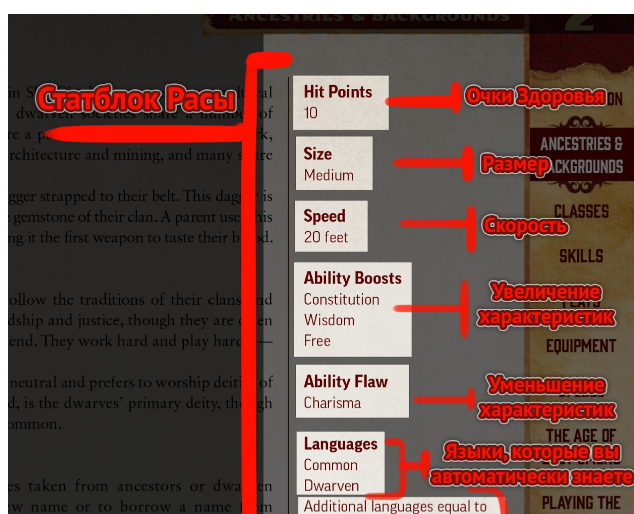
И да, это правило формально НЕ ВЫГОДНО. Вы получаете два минуса ради одного плюса. И помните о том, что в итоге у вас просто НЕ ПОЛУЧИТСЯ получить характеристику меньше 8 или больше 18, так что используйте это как “проверку на правильность” своей сборки.

К примеру, Вася решил все же воспользоваться правилом. Напомним, что на стадии выбора расы его Телосложение, Мудрость и Харизма увеличились, и та же Харизма уменьшилась. Теперь Вася переходит к добровольным недостаткам. Рассмотрим варианты того, что Вася может сделать.

1. Увеличить Силу, уменьшить Интеллект и Ловкость. Эти характеристики совершенно не участвовали в стадии до этого, и отдельного рассмотрения не требуют.
2. Увеличить Ловкость, уменьшить Ловкость два раза. Это возможно только потому, что Вася увеличил Ловкость, иначе было бы не по правилам. Вася сделал это для отыгрыша, чтобы отразить неуклюжесть своего дворфа.
3. Увеличить Силу, уменьшить Мудрость два раза. Как и во втором варианте, это возможно только потому, что Вася уже увеличивал Мудрость один раз - от расы! Вася хочет показать, что его дворф принимает не самые лучшие жизненные решения.
4. Увеличить Харизму, уменьшить Мудрость и Силу. Так как Харизма уже понижалась на этой стадии (от расы), Вася может применить к ней два увеличения (от расы и от правила), в итоге увеличив ее на 2. Так в итоге Вася станет дворфом-колдуном с 18 Харизмой! Даже удобно...

Надеюсь, примеры помогли вам лучше понять это немного запутанное опциональное правило. Помните, что разрешить его использовать может только Мастер! И оно не то чтобы очень выгодно - это же *недостаток*!

Как читать статблок расы



Очки Здоровья - HP, которое вы получите от расы. Получают их только один раз на первом уровне.
Размер - Размер (Size) вашего персонажа. В отличие от других систем, в Pathfinder 2 практически нет игромеханической разницы между Средним (Medium) и Маленьким (Small) размером.

Скорость - ваша базовая скорость. У большинства рас это 25 футов (у дварфов 20, у эльфов 30).
Увеличение характеристик - те характеристики, которые вы должны увеличить на 2 при создании. Free - это любая характеристика, на ваш выбор.
Уменьшение характеристик - те характеристики, которые вы должны уменьшить на 2 при создании. Free - это любая характеристика, на ваш выбор.
Языки, которые вы автоматически знаете - эти языки ваш персонаж будет знать в любом случае, вне зависимости от Интеллекта. ДМ может разрешить вам выбрать и из других языков.
Языки, из которых вы сможете выбрать - если у вас есть бонус Интеллекта, то вы можете выбрать по языку из этого списка за единицу бонуса (пример: +3 Интеллект дает выбрать 3 дополнительных языка из списка).
Расовые особенности - здесь будут указаны все расовые особенности вроде видов зрения, стартовых предметов, натурального оружия, дополнительных фитов, и прочих способностей.
Не забудьте, что помимо базовой расы, вам нужно будет выбрать еще и подрасу и расовый фит.

Класс, навыки и прочие детали

Выбрав класс, вам нужно будет обратиться к статблоку класса за указанием ваших классовых HP, ключевой характеристики, и мастерства (proficiency) в различных категориях.

Тут особое внимание стоит уделить мастерству в навыках. До этого, выбирая расу или происхождение (background), вы уже получали степень мастерства “тренирован” в нескольких навыках. Что делать, если класс говорит, что вы натренированы в навыке, в котором вы уже были натренированы от расы/происхождения? Многие путаются, и думают, что в таком случае мастерство должно повыситься на степень. Но это НЕПРАВИЛЬНО!

На самом деле все несложно. Вы просто выбираете любой другой навык! Ничего никуда не пропадает, и если ваши навыки из разных источников “накладываются” друг на друга, то тот, что вы получили последним, заменяется на любой другой навык на ваш выбор.

После страницы с HP и мастерством, вы переходите к странице с таблицей классовой прогрессии. На ней включено все, что с вами будет происходить при повышении уровня - фиты от класса, расы, общие фиты, фиты навыка, увеличение характеристик, мастерства, получение новых особенностей… Ну вот вообще все. Поэтому при повышении уровня вам понадобится только она, и больше ничего - ну, разве что таблица заклинаний для кастеров. **Заметьте, что некоторые классы (как правило спонтанные кастеры) не получают классовый фит на 1 уровне!!**

В табличке есть определенная закономерность: большинство классов получают классовый фит на 1 уровне, и все классы получают классовый фит на четных уровнях (2, 4, 6 и т.д.). На 1 и после каждые 4 уровня (1, 5, 9 и т.д.) вы получаете фит расы. На каждом четном уровне вы получаете фит навыка. На 3 уровне и после каждые 2 уровня (3, 5, 7 и т.д.) вы получаете увеличение навыка (увеличение мастерства в навыке), некоторые классы получают их чаще (например, плут). На 3 уровне и каждые 4 уровня после (3, 7, 11 и т.д.) вы получаете общий фит. И, наконец, каждые 5 уровней

(5, 10, 15, 20) вы получаете увеличение четырех разных характеристик. *Помните, что это общие закономерности, и у некоторых классов прогрессия может отличаться. Обязательно перепроверяйте.*

Как читать статблок класса

Ключевая характеристика - основная характеристика вашего класса. Ее вы увеличивали во время создания персонажа.
Классовые Очки Здоровья - HP от класса. Получаете его каждый уровень, к нему добавляется модификатор Телосложения.
Базовое мастерство - мастерство, с которым вы начинаете.

Внимательность, спасброски, атаки, защиты, классовое DC - мастерство, которое вы получаете в указанной категории.
Обязательные навыки - в этих навыках вы должны иметь указанное мастерство, без выбора.
Навыки на выбор - как правило какое-то количество + модификатор Интеллекта. Вы можете выбрать любые (разные) навыки, и вы получите в них указанное мастерство.

Закуп

Для этого вам понадобится раздел Equipment на стр. 271 Core Rulebook. Будем рассматривать по очереди броню, щиты, оружие и общее снаряжение.

Броня

Выбор вашей брони будет зависеть от класса и силы. Посмотрите в таблицу на стр. 275, в столбец Strength - это значение Силы, при котором вы не будете получать Check Penalty (штраф на проверки) от брони, и будете снижать Speed Penalty (штраф скорости) на 5 футов.

Как выбирать? Следите, чтобы ваш бонус Ловкости не был больше Dex Cap брони, и, что важнее, чтобы ваша Сила проходила по требованиям.

Легкая, средняя или тяжелая: Почти вся броня в идеальных условиях будет давать +5 бонус к AC (Padded armor даст +4, а вся тяжелая броня дает +6). Минус легкой брони - у нее нет группы, поэтому не будет бонусов, когда вы получите специализацию в броне, поэтому если вы проходите по Силе, и бонус от вашей Ловкости не больше максимального, то средняя лучше легкой (из-за наличия групп), а тяжелая и средняя - это на вкус и цвет (у тяжелой больше бонус к AC, но будет штраф к скорости -5 футов, сами решайте что вам важнее - скорость или AC).

Легкая броня:

Padded armor если у вас Сила 10 или меньше, а Ловкость меньше 18. Дешевая броня, и спать в ней можно - только максимальный бонус у нее +4 вместо стандартного +5.

Leather если у вас 18 Ловкость. Даже если у вас Сила больше 10, все равно выбирайте Leather, чтобы Ловкость не пропадала.

Studded leather если у вас Сила 12 или больше и Ловкость меньше 18.

Chain shirt никогда :)

Средняя броня:

Hide и Scale mail: если у вас Сила 14 или больше и Ловкость больше 12. Между двумя выбирайте на вкус и цвет по тому, какие сопротивления вы захотите после получения специализации. Само собой, если вы друид, то из всей средней брони вам можно носить только Hide.

Breastplate: если у вас Сила 16 или больше и Ловкость 12 или меньше.

Chaim mail: только если вы почему-то очень хотите бонус от специализации этой брони. А так - просто нет.

Тяжелая броня:

Splint mail и Half-plate: если у вас Сила 16 или больше и Ловкость 12 или меньше, и вы готовы променять 5 футов скорости на +1 к AC. Если не готовы - носите среднюю броню. Между двумя выбирайте на вкус и цвет по тому, какие сопротивления вы захотите после получения специализации. Ну и Half-plate у вас не получится купить из-за высокой цены, хотя я удивлюсь если вы даже Splint mail сможете запихнуть в закуп.

Full-plate: если вы могучий воин с 18 Силой и 0 Ловкостью. Я, кстати, рекомендую носить именно Full-plate - он куда лучше другой тяжелой брони из-за своего свойства Bulwark, которое дает +3 на Рефлекс против эффектов, наносящих урон! Но и стоит эта броня соответствующе :)

Щиты

Тут на самом деле и разбирать практически нечего. Buckler бесполезен в принципе, Wooden Shield для друидов, которые не могут взять Steel Shield, Steel Shield лучший вариант из обычных щитов, Tower Shield никто не использует и вряд ли стоит пытаться. Вывод: берите Steel Shield, если вы не друид. Если вы друид, берите Wooden Shield.

Оружие

Тут довольно много и рассматривать все будет долго, так что просто несколько простых правил:

Martial оружие всегда лучше **Common**. Оно либо наносит больше урона, либо имеет больше свойств, либо и то, и то. **Advanced** оружие - какая-то муть, Martial оружие в большей части такое же или лучше. Это применимо к оружию как дальнего, так и ближнего боя.

Подумайте об **Agile** оружии, если вы делаете много (3+) атак в раунд или если вы сражаетесь двумя оружиями. Оружие с этим свойством как правило имеет куб поменьше (d6 или d4), но им вы будете чаще попадать из-за уменьшения MAP (multiple attack penalty). Agile оружие вам НЕ ПОНАДОБИТСЯ, если вы атакуете раз-два в раунд (к примеру, если у вас есть действия кроме атаки, которые вы делаете в свой ход), если вы предпочитаете двуручное оружие, и если вы просто не хотите жертвовать кубом урона ради уменьшения MAP :)

Если вы выбираете из Common, берите оружие с кубом **1d6 и больше**, если из Martial - с **1d8 и больше**. На оружие с кубами поменьше обращайте внимание только если вам зачем-то нужны их свойства, и не делайте их основным оружием без хорошей причины (к примеру, если вы делаете много атак в раунд и хотите иметь agile).

Shield bash, shield spikes, shield boss - никогда не считал их полезными, и не советую с ними париться.

Blowgun, Crossbow, Dart, Javelin, Sling, Bow: Bow всегда лучше, если вы можете его взять, т.к. хотя арбалет и имеет куб урона побольше, лук не требует действий на перезарядку. Crossbow становится чуть лучше, если у вас есть фит на быструю перезарядку - им даже становится возможно пользоваться. Blowgun для извращенцев, урона толком не наносит, яд вообще-то денег стоит, да еще и перезаряжать нужно. Dart просто не советую - если у вас хорошая Сила и вам нужно оружие дальнего боя, то просто возьмите Javelin и не парьтесь. Sling был бы лучше Crossbow, но маленькая дальность создает слишком много проблем. Итого: Javelin если вы на Силе и просто хотите что-то пометать. Bow>Crossbow>Sling. Blowgun и Dart не существуют.

Снаряжение

Просто не забудьте купить одежду (она не прилагается бесплатно), ножны и Adventurer’s pack (набор приключенца). Adventurer’s pack выйдет дешевле, чем если покупать по отдельности.

Некоторые персонажи могут захотеть купить наборы инструментов (носители щитов берут набор для починки, алхимики - алхимический набор, медики - инструменты лекаря, плуты - воровские инструменты, барды - музыкальные инструменты). Бандольер полезен для быстрого вытаскивания предметов/инструментов. Религиозные персонажи захотят иметь религиозный символ или даже текст, магам понадобится сумочка с материальными компонентами и пустая книга заклинаний. Ремесленникам нужна книга формул или базовая книга ремесленника для записывания рецептов. Не забудьте набор для каллиграфии, чтобы иметь чем писать!

В зависимости от условий приключения, задумайтесь о зимней или красивой одежде, большем количестве рационов, или палатке.

Если у вас осталось много денег, купите 1 или 2 зелья исцеления или алхимических бомб/эликсиров.

Классовые наборы

На стр. 289. С ними все… странно. Не советую пользоваться. Математика там во многих местах неправильная - не так вычислена цена, не так вычислен остаток, иногда и то, и другое. Лучше посмотрите, что именно предлагают купить, и наберите это по отдельности.

Аддендум: взятие фитов более раза

Щепетильный момент, который скорее всего будет полезен только при повышении уровня, хотя в зависимости от персонажа может пригодиться и при создании.

В Pathfinder 2 нельзя брать один и тот же фит более раза, если в нем отдельно не прописано, что это разрешено (и как правило будет написано дополнительное условие). Поэтому если в фите ничего не написано - брать его еще раз **запрещено**.

Аддендум: Очки Фокуса и фокус-заклинания

Практически у каждого класса есть возможность получить фокус-заклинания, поэтому имеет смысл рассмотреть их отдельно. В отличие от обычных заклинаний, фокус-заклинания не нужно подготавливать, и для их Сотворения требуется потратить Очко Фокуса.

Очки Фокуса содержатся в резервуаре фокуса (focus pool), который начинает с размером в 1 очко. Персонаж автоматически получает свое первое Очко Фокуса в резервуаре фокуса, впервые получив доступ к любому фокус-заклинанию (как правило через фит или классовую особенность).

Некоторые способности позволяют увеличить ваш резервуар фокуса. Как правило, это фиты, дарующие новое фокус-заклинание и увеличивающие резервуар фокуса на 1. Ваш резервуар фокуса не никогда не сможет хранить больше 3 Очков Фокуса, даже если вы продолжите получать способности, увеличивающие его.

Очки Фокуса из разных источников

Может так выйти, особенно если вы брали архетипы, что вы получаете Очки Фокуса из разных источников. Если это произойдет, вы все равно имеете единый резервуар фокуса (с тем же предельным размером в 3 Очка), который может увеличиться за счет обоих источников. Если у вас есть несколько способностей, дающих резервуар фокуса, каждая из них добавляет 1 Очко к вашему резервуару.

К примеру, если вы клерик с фитом Domain Initiate, то вы имеете резервуар с 1 Очком Фокуса. Давайте предположим, что вы взяли архетип чемпиона и фит Healing Touch. В обычном случае этот фит дал бы вам резервуар фокуса. Но так как у вас он уже есть, вместо этого он добавляет 1 Очко к вашему существующему резервуару.

Очки Фокуса не разделяются в зависимости от источника. Вы можете потратить любые свои очки на любое из своих фокус-заклинаний. Так же, Восстанавливая Фокус

(Refocus), вы возвращаете себе очко, пока вы следуете требованиям любой способности, которая дала вам фокус-заклинания.

Наличие фокус-заклинаний из разных источников не меняет традицию заклинаний; если бы у вас были заклинания как от домена клерика, так и от круга друида, ваши доменные заклинания все равно остались бы божественными (divine), а от круга - природными (primal). Это означает, что вам нужно следить за разными модификаторами мастерства для атак и DC у разных фокус-заклинаний!

Бестиарии: просто и понятно

Само собой, для обращения с бестиариями вам придется знать английский - хотя бы для чтения способностей, ведь мы не можем перевести каждую из них. Но этот раздел может хотя бы немного облегчить вашу работу, объяснив, по какому принципу устроены статблоки существ, что делать, если вы встретили незнакомую способность, и как правильно пользоваться правилами по усилению и ослаблению существ.

Как читать статблоки существ

1 2

GRIM REAPER CREATURE 21

3 UNIQUE NE MEDIUM UNDEAD

Perception +41; darkvision, *see invisibility*, status sight, *true seeing*

Languages Common, Necril

4 **Skills** Acrobatics +43, Athletics +38, Deception +40, Intimidation +43, Religion +39, Society +36, Stealth +43

Str +8, **Dex** +10, **Con** +8, **Int** +5, **Wis** +7, **Cha** +8

Items scythe

Death's Grace The grim reaper can choose whether or not it counts as undead for effects that affect undead differently. Even if it does not count as undead, the grim reaper still never counts as a living creature.

Status Sight The grim reaper automatically knows the Hit Points, conditions, afflictions, and emotions of all creatures it can see.

AC 47; **Fort** +37, **Ref** +41, **Will** +38; +1 status to all saves vs. magic

HP 320, negative healing; **Immunities** death effects, disease, paralyzed, poison, unconscious; **Resistances** all damage 15

5 **Aura of Misfortune** (aura, divination, divine, misfortune) 20 feet. Living creatures in the aura must roll twice on all d20 rolls and use the lower result.

Negative Healing The grim reaper can choose whether or not it takes positive damage.

Lurking Death ⤾ (teleportation); **Trigger** A creature within 100 feet makes a ranged attack or uses an action that has the concentrate, manipulate, or move trait. **Effect** The grim reaper teleports to a square adjacent to the triggering creature and makes a melee Strike against it. If the Strike hits, the grim reaper disrupts the triggering action.

6 **Speed** 50 feet, fly 75 feet

7 **Melee** ◆ *keen scythe* +40 (agile, deadly 3d10, magical, reach 10 feet, trip), **Damage** 4d10+23 slashing plus death strike and energy drain

8 **Divine Innate Spells** DC 47, attack +37; **10th** *finger of death* (×4); **7th** *plane shift*; **Constant (6th)** *true seeing*; **(3rd)** *haste*; **(2nd)** *see invisibility*

Death Strike (death) A creature critically hit by any of the grim reaper's attacks or that critically fails against any of its spells must succeed at a DC 47 Fortitude save or die.

9 **Energy Drain** When the grim reaper hits and deals damage with its scythe, it regains 20 Hit Points, and the target must succeed at a DC 43 Fortitude save or become doomed 1. If the target is already doomed, the doomed value increases by 1 (to a maximum of doomed 3).

Final Death A creature killed by the grim reaper can't be brought back to life by any means short of divine intervention.

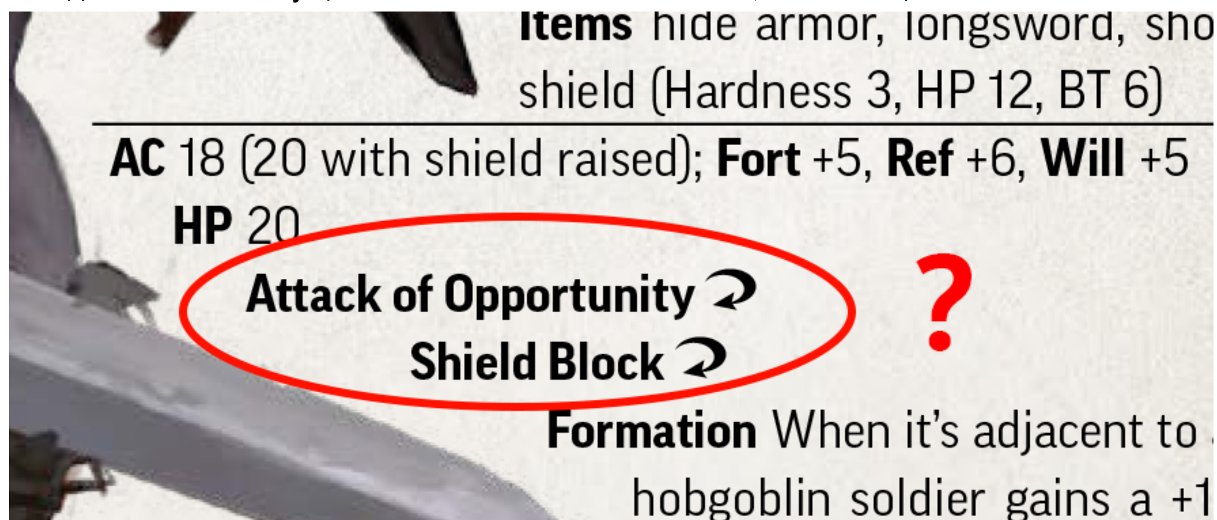
Infuse Weapon (divine, evocation) Any scythe gains the agile trait, can't be disarmed, and becomes a *+3 major striking keen scythe* while the grim reaper wields it. If the grim reaper Strikes a creature with a weakness to any specific type of damage, the scythe's damage counts as that type of damage, in addition to slashing.

1 - Название
2 - Уровень
3 - Свойства. В оранжевой/темно-синей/фиолетовой рамке указана редкость (если ее нет, то существо часто встречается), в голубой - мировоззрение, в зеленой - размер, а в красных - прочие свойства.
4 - Внимательность, языки, навыки, характеристики, и предметы, плюс все связанные с ними способности.
5 - AC, HP, спасброски, слабости, сопротивления и иммунитеты, плюс все связанное с ними. Также тут указаны большинство пассивных аур, реакции и бесплатные действия.
6 - Скорость и ее виды, плюс способности, которые с ней связаны.
7 - Удары ближнего и дальнего боя
8 - Заклинания, их DC и модификатор атаки, включая заклинания по желанию (at will) и постоянно действующие (constant).
9 - Способности, действия, и эффекты, связанные со скоростью или атакой.

Помните, что это общие закономерности, и некоторые статблоки могут отличаться от установленной системы.

У способности нет описания

Иногда в статблоке существа может быть способность, не имеющая описания.


Items hide armor, longsword, sho
shield (Hardness 3, HP 12, BT 6)

AC 18 (20 with shield raised); **Fort** +5, **Ref** +6, **Will** +5
HP 20
Attack of Opportunity
Shield Block
Formation When it's adjacent to
hobgoblin soldier gains a +1

Это означает, что это либо очень распространенная способность, которая есть у многих других существ, это способность, описанная в Core Rulebook, способность, которая есть у всех существ из семейства, или способность, описание которой есть в статблоке, просто позже.

Первым делом проверьте весь статблок существа и убедитесь, что нигде точно нет описания.

Затем посмотрите на статблоки других существ из семейства. Как правило, если способность разделяют несколько существ в семейсте, то она будет либо указана в статблоке первого существа, либо в прямо под “отыгрышным” описанием семейства.

multiverse. In the legendary lands of Tian Xia on the other side of the globe are the imperial dragons, serpentine beings who protect the cosmic balance and defend their ancient homeland. Outside the Material Plane, primal dragons such as the domineering brine dragon and reclusive cloud dragon shape the nature and goings-on of the Elemental Planes. Countless other types of dragons are sure to exist, including dragons on far-flung planes of existence and, it is rumored, primeval dragons who soar between the stars.

SHAPE-CHANGING DRAGONS

Some dragons can take humanoid form, allowing them to infiltrate settlements or influence others without revealing their true nature. They gain the following ability:

Change Shape (arcane, concentrate, polymorph, transmutation); The dragon takes on the appearance of any Small or Medium humanoid. This doesn't change its Speed or attack and damage modifiers with its Strikes, but might change the damage type its Strikes deal (typically to bludgeoning).

METALLIC DRAGON SPELLCASTERS

Each type of metallic dragon features a sidebar on spellcasting dragons of that kind. To make a metallic dragon spellcaster, remove the dragon's Draconic Frenzy and Draconic Momentum abilities, and give it the spells outlined in its sidebar. You can swap out any number of these with other arcane spells, provided you keep the same number of spells for each level. You might also want to increase the dragon's Intelligence, Wisdom, or Charisma modifier by 1 or 2 to reflect its mastery of magic.

Если и после этого вы не нашли описания, откройте стр. 342 в Bestiary или стр. 304 в Bestiary 2. Это глоссарий способностей, и в нем расположены все “распространенные” способности, т.е. те, которые имеются у многих разных существ.

Если даже там нет нужной вам способности, есть очень маленький шанс, что это способность из Core Rulebook. Откройте ее и попытайтесь найти способность с помощью ctr+f.

Усиление и ослабление существ

Иногда вы можете захотеть добавить конкретное существо в столкновение, но его базовый вариант кажется вам слишком сильным или слабым. Тогда вы можете обратиться к правилу усиления и ослабления существ, оригинал которого можно прочитать на стр. 6 в Bestiary или Bestiary 2.

Главное - усиливать или ослаблять можно только один раз, то есть отойти от базового уровня можно только на 1. Если вы попытаетесь сделать это больше раза, то монстр

получится либо невероятно сильным, либо ужасно слабым, и точно никогда не будет соответствовать своему уровню.

Элитные изменения

Эти изменения усилят существо, сделав его на уровень выше. Вам нужно будет изменить статистики существа следующим образом:

- Увеличьте AC, модификаторы атаки, DC, спасбросков, Внимательности и модификаторы навыков на 2.
- Увеличьте урон от Ударов (Strikes) и других атакующих способностей на 2. Если у существа есть ограничение на количество раз, которое он может использовать способность, или частоту использования (как у заклинаний мага или дыхания дракона), увеличьте урон на 4.
- Увеличьте HP существа на количество, зависящее от его начального уровня:

Начальный Уровень	**Увеличение HP**
1 или ниже	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

Слабые изменения

Эти изменения ослабят существо, сделав его на уровень ниже. Вам нужно будет изменить статистики существа следующим образом:

- Уменьшите AC, модификаторы атаки, DC, спасбросков, Внимательности и модификаторы навыков на 2.
- Уменьшите урон от Ударов (Strikes) и других атакующих способностей на 2. Если у существа есть ограничение на количество раз, которое он может использовать способность, или частоту использования (как у заклинаний мага или дыхания дракона), увеличьте урон на 4.
- Уменьшите HP существа на количество, зависящее от его начального уровня:

Начальный Уровень	**Уменьшение HP**
1 или ниже	-10
3-5	-15
6-20	-20
21+	-30

Тонкости работы с правилом

Это правило работает довольно неплохо, но только со сферическим существом в вакууме. На деле есть много проблем, которые могут помешать существу стать слабее или сильнее, так как правило работает только с изменением статистик, тогда как у

многих существ есть могущественные способности (и обычно чем выше уровень, тем больше разных способностей), которым не поможет ни понижение DC, ни уменьшение урона. И точно так же изначально слабое существо будет плохо смотреться рядом с существами своего нового уровня, если у него нет таких же сильных способностей, как у остальных.

Как пример: гидра на стр. 210 Bestiary. Очень сильное существо, способное быстро восстанавливать свое здоровье. Эта способность никак не изменяется при ослаблении, и в итоге гидра имеет не по уровню сильное исцеление, как правило около 12-15 за раунд на 5 уровне с 70 HP, и это только тело - есть еще головы. Еще и много внеочередных атак, большой потенциал как урона в одну цель, так и в несколько. Все эти ее способности никак не изменяются при ослаблении, и в итоге она остается таким же сильным соперником для персонажей (особенно если у них еще нет доступа к кислоте или огню).

Так же с анимированной статуей на стр. 21 Bestiary, только в другую сторону. Это существо практически без способностей, чистый набор статистик, и только одним ударом. Его единственный плюс - большое количество иммунитетов, но очень специфичных, урон они практически никогда срезать не будут. И в итоге ну дали вы ему парочку увеличений, по сравнению с другими существами своего нового уровня он просто ничто - ведь почти у всех них есть множество разных крутых возможностей в дополнение к своим статистикам, которые равны или лучше улучшенной статуи.

Поэтому, усиливать и ослаблять монстров по правилам, конечно, рекомендуется - это все еще отличная стартовая точка. Но важно помнить обо всех этих проблемах и самостоятельно заняться балансом существа - добавить или отнять способности, или усилить/ослабить уже существующие.